АВАНГАРДИСТ

В бою важно каждое оружие: в поединках это меч, гибкий и сильный, хороший для атаки и защиты; в жестокой рукопашной схватке топор и молот могут принести победу, прорубаясь сквозь доспехи и сокрушая врага; при осаде баллиста может поразить то, что не может быть уничтожено человеком в одиночку. На войне, частую, всё решают копье и стрела, которые выигрывают битву: быстрые, приносящие удар с расстояния и способные убить врага, прежде чем он узнают о вас.

Здесь, в этом месте, наконечном копья является Авангард.

Аванс

Начиная с 3 уровня, в свой ход, вы наносите дополнительные 1d8 урона при первой атаке в ближнем бою, совершенной после того, как вы двигаетесь не менее чем на 15 футов по прямой линии к вашей цели. Вы можете делать это несколько раз в один и тот же ход, но при этом вы каждый раз должны двигаться не менее 15 футов по прямой линии к вашей цели между каждой атакой, и вы не можете использовать эту способность против одного и того же существа более одного раза за ход. Этот урон увеличивается до 2d8 на 10 уровне и до 3d8 на 18 уровне.

Двойное время

Начиная с 7 уровня труднопроходимая местность больше не мешает вашему передвижению, и вы можете совершать дневные переходы в два раза больше стандартного, не испытывая никаких негативных последствий. Любые союзники, путешествующие с вами более 1 часа (но не более 100 человек), также получают эти преимущества.

Кроме того, вы остановитесь опытны в навыке Выживания. Если вы уже владеете этим навыком, вы можете выбрать другое умение среди тех, кого воины могут выучить на 1 уровне.

Молниеносный шаг

Начиная с 10 уровня вы можете выполнять действия Рывок или Отход в качестве бонусного действия.

Первый удар

На 15 уровне ваша базовая скорость передвижения увеличивается на 10 футов, и вы можете добавить свой бонус мастерства к броскам инициативы.

Удар авангарда

На 18 уровне вы можете действием перемещаться в два раза быстрее вашей обычной скорости, по прямой к существу. В конце этого движения вы совершаете атаку ближнего боя с преимуществом против этого существа. Любые союзники в пределах 20 футов от вас, когда вы начнете движение, могут реакцией сделать то же самое, хотя им не нужно выбирать то же существо, что и вы. Когда вы используете эту способность, вы должны закончить длительный отдых, прежде чем сможете воспользоваться ею снова.

СТАЛЬНОЙ РЫЦАРЬ

Облачённый в тяжёлые доспехи и держа в руке щит, архетипический рыцарь - это почти непробиваемая мощь, идущая вперёд на страх врагам. Обладая способностью пережить даже смертельные повреждения, эти воители с равно лёгкостью способны убивать как людей, так и чудовищ.

Стальная решимость

Начиная с того момента, когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, у вас есть пул из запаса внутренних сил, который позволяет вам выдержать такие удары, которые свалили бы с ног любого другого воина. Когда вы получаете урон, то сперва он вычитается из запаса вашего пула повреждений, а вычитается ваших хитов. Однако же поглощённый урон никуда не исчезает, а лишь хранится в этом пуле, и в конце вашего хода вы получаете его целиком.

Когда вы восстанавливаете хиты, вы можете выбрать, хотите ли вы таким образом уменьшить отложенный в вашем пуле урон или восстановить ваши хиты как обычно (вы можете разделить количество исцеления между ними, если хотите). На 3 уровне ваш запас отложенного повреждения может удерживать до 5 пунктов урона. Любой урон, превышающий этот запас, вычитается из ваших хитов как обычно. Максимальный урон который может поглотить ваш пул увеличивается на 5 на 6 (10 очков), 9 (15 очков), 12 (20 очков), 15 (25 очков) и 18 (30 очков).

Яростная контратака

На 3 уровне вы получаете бонус к урону от атак ближнего боя, равный запасу отложенного урона в вашем пуле, поделенный на 5 с округлением в меньшую сторону.

Сжигание урона

Начиная с 7 уровня, бонусным действием вы можете обнулить ваш пул отложенного урона, не уменьшая при этом ваши хиты. После использования этой способности вы должны завершить короткий или длительный отдых перед повторным использованием.

Живучесть

На 7 уровне вас становится крайне сложно убить. Вместо того, чтобы упасть без сознания, когда ваше здоровье падает до 0 хитов, вы вместо этого падаете ничком и становитесь недееспособным. Спасброски от смерти при этом совершаются как обычно. Кроме того массированный урон никогда не вызывает у вас шок организма.

Перенаправление

Начиная с 10 уровня, когда существо, которое вы можете видеть, атакует цель, отличную от вас, находящуюся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией изменить цель этой атаки на себя. У этой атаки есть преимущество против вас.

Неукротимая душа

На 15 уровне вы получаете преимущество на любой спасбросок Интеллекта, Мудрости или Харизмы. После использования этой способности вы должны завершить короткий или длительный отдых перед повторным её использованием. Кроме того, у вас всегда есть преимущество при спасбросках против очарования и испуга.

Множественное сжигание урона

Начиная с 18 уровня, вы можете использовать Сжигание урона несколько раз, чьё количество равно вашему модификатору Телосложения. Когда вы делаете это, вы также можете прекратить либо одну болезнь, либо одно состояние действующее на вас. Состояние должно быть одним из следующих: ослеплён, оглушён, парализован или отравлен.

Вы восстанавливаете все применения этой способности по завершению длительного отдыха, и одно применение по завершении короткого.

ПОМАЗАННЫЙ РЫЦАРЬ

Рыцари-помазанники - это стремящиеся к святости воины, которые изучают и подражают божественному. Вооруженные оружием, наполненным светом и луками, отмеченными ангелами, они выходят на борьбу с любым злом, и часто ошибочно принимаемые за паладинов, помазанные рыцари не получают свою силу от божества или набора идеалов, а выращивают собственную искру божественного света внутри себя. Помазанные рыцари считают, что в каждом живом существе есть искра божественности, и бога нужно искать не на небе, а в самом себе.

Благочестивый

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы становитесь опытны в навыке Религия. Если у вас уже есть этот навык, вы удваиваете свой бонус мастерства по отношению к нему.

Духовное оружие

На 3 уровне вы можете выполнить часовой ритуал, чтобы вложить в оружие, которое вы держите, божественную искру вашей души. Как только вы совершаете этот ритуал над оружием, вы можете в любой момент бонусным действием призвать его в свою руку, если она свободна, пока вы с оружием находитесь на одном плане существования.

Это оружие считается волшебным для преодоления сопротивления к урону. Когда вы наносите урон своим духовным оружием, вы можете решить, что тип повреждения меняется на урон светом, вместо обычного урона для этого оружия.

Помазывание маслами

Начиная с 7 уровня вы узнаёте секреты создания божественных масел. Во время длительного отдыха вы можете наполнить обычное мирское масло священной энергией, превращая его в божественное масло, выбранное из списка Божественных Масел ниже. Вы можете помазать себя божественным маслом бонусным действием.

На 7 уровне вы можете сделать два божественных масла, во время длительного отдыха. Вы можете создать дополнительное масло на 10 уровне (3 масла), 15 (4 масла) и 18 уровне (5 масел).
Масла которые вы создаёте не обязательно должны быть разными, это может быть и несколько порций одинакового масла. Неиспользованные масла теряют свою божественную искру через 24 часа, и снова становятся мирским маслом.

Духовный удар

Когда вы укрепляете свою божественную искру, укрепляется и ваше Духовное оружие. Начиная с 10 уровня, один раз за ход, когда вы ударяете существо своим духовным оружием, это существо получает дополнительные 1d8 урона светом. Этот урон увеличивается до 2d8, если цель - фея, исчадие или нежить.

Целящее прикосновение

На 15 уровне вы учитесь использовать свою божественную искру чтобы лечить других. Вы получаете дополнительное использование Второго дыхания, и когда применяете его, то можете касанием исцелить другое существо вместо себя. Существо восстанавливает 2d10 хитов + ваш уровень воина и избавляется от одного эффекта из следующих: проклятие, болезнь, отравление, слепота или глухота.

Духовное восхождение

На 18 уровне ваша божественная искра обретает самосознание и собственную личность. Если ваше Духовное оружие уже разумно, его мировоззрение, личность, умения и свойства остаются неизменными, и оно приобретает случайное малое положительное свойство (*Книга Мастера*, с 219).

В противном случае ваше духовное оружие становится разумным магическим предметом с тем же мировоззрением, что и вы. Оружие имеет следующие значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы (назначаются по вашему усмотрению): 14, 14, 10. Оружие может говорить, читать и понимать любые языки. У него есть слух и нормальное зрение на 120 футов. Он получает особую цель своего существования, определенную Мастером, и получает случайное малое положительное свойство. Это оружие может общаться с вами телепатически.

Божественные масла

Масло ясности

Вы получаете преимущество на проверках умений и спасбросках Мудрости и Харизмы до конца вашего следующего хода.

Масло понимания

В течение следующих 10 минут вы считаетесь находящимся под влиянием заклинания *Языки*.

Масло различения

В течение следующих 10 минут вы считаетесь находящимся под влиянием заклинания *Обнаружение добра и зла.*

Масло полёта

Вы получаете скорость полёта равную вашей скорости ходьбы до начала следующего хода.

Масло благодати

В течение следующей минуты вы считаетесь находящимся под влиянием заклинания *Благословение*.

Масло света

В течение следующего часа вы излучаете всем телом яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в радиусе 20 футов за ними. Вы можете использовать бонусное действие для подавления или повторного включения света.

Масло защиты

В течение следующей минуты ваш КД увеличивается на 1.

Масло чистоты

Когда вы используете это масло, вы излечитесь от одной болезни или яда, поражающего вас..

Масло скорости

В течение следующей минуты ваша базовая скорость увеличивается на 15 футов.

Масло истины

В течение следующей минуты вы понимаете, когда слышите ложь.

СВЯТОЙ ОХОТНИК

Нежить, изверги и неисчислимые монстры, таящиеся во мраке терроризировали человечество тысячи лет. В то время как бремя уничтожения таких чудовищ обычно возлагают на себя священнослужители и паладины, вкупе с кровавыми охотниками, есть редкая порода людей, которая отказывается закрывать глаза на то, что с наступлением ночи твари тьмы свободно ходят среди людей, пока общество лишь способствует формированию информационного вакуума, в котором процветают невидимые угрозы. Он позволяет монстрам отгородить для себя безопасную зону, в которой они будут существовать и плодиться, утаскивая в свои логова неосторожных смертных.
Мы не одни в этом мире. Звери обнюхивают наши пороги, пока мы спим. Мы выпиваем с ними на вечеринках, не зная их истинных лиц. Но некоторые... Некоторые из нас дошли до истины, сами, или под руководством учителей. Святые Охотники передают из поколения в поколение трюки и методы уничтожения порождений кошмара.
Одни умирали. Другие сходили с ума. Но всегда находился тот, кто поднимал упавший факел и продолжал углубляться во тьму.

Бонусное владение

Когда вы берёте этот архетип на 3 уровне то обучаетесь навыкам боя крестом (описано ниже).

Освящение вооружения

Начиная с 3 уровня вам предоставляется мистическое благословение, позволяющее вашему оружию наносить удары против существ ночи. Оружие, которым вы владеете, считается магическим для преодоления сопротивления и иммунитета от повреждений, а когда вы наносите урон аберрации, исчадию, оборотню или нежити с помощью кинжала, топора, креста или святой воды, вы наносите дополнительный урон светом равный вашему модификатору Мудрости.

Кроме того, вы можете сформировать мистическую связь с боевым крестом, совершив особую церемонию во время короткого отдыха. Как только эта связь сформирована, вы можете использовать бонусное действие, чтобы призвать боевой крест в свободную руке, пока вы и он находитесь на одной и той же плане существования. Если ваш боевой крест будет уничтожен, вы можете обрести связь с новым, совершив церемонию снова с новым крестом битвы.

Чувства Охотника

Начиная с 3 уровня вы можете действием сосредоточить чувства на области вокруг вас. В течение 1 минуты вы можете почувствовать следующие типы существ в пределах 1 мили от вас: аберрации, исчадия, оборотни и нежить. Эта способность не раскрывает точное местоположение или количество существ, но оно покажет общее направление, в котором находятся существа. При использовании этой способности у вас также есть преимущество в проверках навыков, сделанных для обнаружения скрытых дверей, ложных стен и подобных замаскированных мест в естественной и искусственной архитектуре.

Шаг Охотника

На 7 уровне вы учитесь выполнять невероятные физические трюки и акробатические трюки. Вы становитесь опытны в навыках Акробатики и Атлетики, и удваиваетете свой бонус мастерства ко всем проверкам, сделанным с использованием этих навыков. Кроме того, всякий раз, когда вы совершаете прыжок в длину или высоту, максимальное расстояние прыжка удваивается, и вам больше не требуется 10 футов разбега перед этим.

Святое сердце

На 10 уровне вам предоставляется набор мощных защитных благословений. Вы приобретаете сопротивление некротическому урону, ваш максимум хитов не может быть уменьшен, и если вы убиты, ваше тело не может быть поднято как нежить никаким заклинанием 8 уровня или ниже.

Оружие света

Начиная с 15 уровня вы учитесь направлять больше святой энергии в своё оружие. Действием вы можете

произнести *Стихийное оружие* без использования слота заклинания. Когда вы накладываете заклинание таким образом, вы можете решить что оружие будет наносить урон светом, вместо обычных типов урона, разрешённых заклинанием. Как только вы используете эту способность, вы должны закончить короткий или длительный отдых, прежде чем сможете сделать это снова.

Святой крест

Когда вы достигнете 18 уровня, вы можете вызвать огромный взрыв святой энергии, выжигающий зло вокруг вас. Действием вы можете заставить всех существ по вашему выбору в радиусе 20 футов сделать спасбросок Мудрости (Сл 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости). При провале существа получает 10d12 очков урона светом, или вдвое меньше, чем при успехе. Когда вы используете эту способность, вы должны закончить длинтельный отдых, прежде чем сможете сделать это снова.

Новое экзотическое оружие

Для всех персонажей доступно следующее экзотическое оружие:

Оружие	Цена	Урон	Вес	Свойства
Боевой крест	50 зм	1d8 рубящий	6 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Возвращающееся (20/60)

Боевой крест. Уникальное метательное оружие, используемое почти исключительно Святыми Охотниками, боевой крест - это четырёхгранный, равносторонний крест, выкованный из мифрила или серебра, с острыми лезвиями. Квалифицированный пользователь может рикошетом бросить его через поле битвы, уничтожив своих врагов бритвенными краями. Из-за особого баланса оружия атаки ближнего боя, сделанные боевым крестом, совершаются с помехой.

Новое свойство

Возвращающееся Когда вы бросаете это оружие, вы можете сделать проверку Атлетики Сл 15. Если вы это преуспеваете, оружие возвращается в вашу руку в конце вашего хода. При провале оно падет рядом.

Новое магическое оружие

Этот предмет использовался святыми героями и семьёй Бельмонтов.

Погибель вампиров

Оружие (хлыст), легендарное (требует настройки)

Это обманчиво лёгкое и гибкое оружие скорее похоже на странный цеп, чем на хлыст: 15 футов мифриловой цепи в конце крестообразной ручки, с адамантиновым кадилом, закрывающим конец. Служа семье Бельмонт в течение нескольких поколений, этот хлыст является грозным оружием против нежити, и особенно - вампиров. Вы получаете +3 к атакам и урону этим магическим оружием. Когда вы наносите урон нежити, та получает дополнительные 2d10 урона светом; если же это существо является вампиром или порождением вампира, оно получает дополнительные 3d10 урона.

Пока вы носите при себе это оружие, у вас есть преимущество на всех спасбросках, чтобы противостоять заклинаниям и способностям, используемым вампирами или порождениями вампиров.

Новые фиты

Эти фиты доступны для персонажей всех классов.

Мастер-метатель

Требования: Ловкость 13

Вы являетесь экспертом в использовании метательного оружия. Вы получаете следующие преимущества:

- Когда вы выполняете действие Атаки в свой ход, вы можете использовать бонусное действие для атаки дальнего боя с помощью метательного оружия.
- Когда вы совершаете атаку дальнего боя, вы можете обнажить оружие как часть атаки. Вы можете обнажить любое количество оружий таким способом каждый раунд.
- Оба диапазона поражения вашим метательным оружием удваиваются

Мастер кнута

Требования: Ловкость 13, владение кнутом

Вы овладели невероятными навыками владения этим эзотерическим оружием. Вы получаете следующие преимущества:

- Урон кнута увеличивается до 1d8, а его досягаемость увеличивается на 5 футов.
- Вы можете действием толкнуть любое существо в пределах досягаемости вашего кнута.
- Бонусным действием вы можете подтянуть объект весом менее 10 фунтов на расстояния до 10 футов от вас, прямо к себе.

Самые успешные гладиаторы выступают в Колизее с какой-то темой, чтобы повысить привлекательность у толпы. Например, вы можете носить меха, чтобы выглядеть как оборотень, или вы можете сражаться с эффектным, но непрактичным экзотическим оружием. Какой бы трюк вы ни выбрали, это жизненно важная часть вашей гладиаторской персоны и должна отражаться в ваших чертах характера.

ГЛАДИАТОР

Сильные архетипические представители кровопролития и аватары резни, гладиаторы упиваются битвой. Более того, они превращают простое и безыскусное убийство в настоящее искусство. Тигль бойцовских ям и колизеи порождает гладиаторов толпами, но только самые беспощадные и популярные у народа выживают, чтобы завоевать свою репутацию и уйти как свободные люди. Таким образом, свободные гладиаторы часто знамениты своей искренней любовью к жестокости и кровопролитию.

Выступление перед публикой

На 3 уровне, если вокруг есть публика, наблюдающая за вами, то один раз за ход вы можете получить бонус к броску атаки ближнего боя, равный количеству народа смотрящего на вас, с максимумом до вашего модификатора Харизмы.

Мощная защита

На 3 уровне, даже если вы сражаетесь без доспехов, ваше щегольство в бою помогает вам избегать ударов. Пока вы не носите броню, ваш КД равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Харизмы.

Кровавая слава

На 7 уровне ваша репутация смертельного бойца шагает впереди вас. Вы получаете преимущество на проверки Запугивания против всех, кто так или иначе слышал о ваших боевых свершениях.

Гамбит Робилара

На 10 уровне бонусным действием вы можете встать в специальную боевую стойку. До начала вашего следующего хода каждый раз, когда существо в пределах вашей досягаемости атакует вас, оно имеет преимущество в своем броске атаки, но вызывает провоцированную атаку каждый раз когда попадает по вам (в этом случае вы не тратите свою реакцию на нанесение провоцированных атак).

Любимчик толпы

На 15 уровне, когда вы атакуете рукопашной атакой, вы можете добавить модификатор Харизмы к броску урона.

Экзекуция

На 18 уровне, когда вы атакуете рукопашной атакой, вы можете сразу наносить максимальный урон костей в дополнение к обычному броску урона. Эта атака игнорирует сопротивление повреждению.
После использования этой способности вы должны завершить короткий или длительный отдых перед повторным её использованием.

КРЕСТОНОСЕЦ

Некоторые бойцы берут на себя обязанности богослужения и исполняют клирические обряды, подобно тому, как это делает Паладин. Крестоносцы склонны больше сосредотачиваться на своих боевых способностях, чем паладины, отказываясь от клятв в пользу повышения их физического боевого мастерства. Крестоносцы, как правило, фокусируют свои исследования на тех клирических чудесах, что способных наиболее сильно увеличить их боевые качества: Ограждение и Воплощение. Эти молитвы обеспечивают Крестоносца мощным исцелением и обеспечивают дополнительную защиту для них и их союзников. Крестоносцы тщательно учат молитвы и ритуалы, и идут путём, гарантирующим благосклонность их божества.

Использование заклинаний

При достижении 3 уровня к своим воинским талантам вы добавляете возможность использовать молитв жреца.

Заговоры. Вы изучаете 2 заговора на свой выбор из списка жреца. Дополнительный заговор жреца вы изучите на 10 уровне.

Ячейки заклинаний. Таблица заклинаний крестоносца содержит информацию о количестве доступных вам ячеек заклинаний. Чтобы использовать заклинание определённого уровня, вы должны потратить ячейку того же уровня или выше. Все потраченные ячейки заклинаний вы восстанавливаете после окончания продолжительного отдыха.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Вы знаете три молитвы 1 уровня из списка жреца на свой выбор, две из которых должны принадлежать к школам Воплощения и Ограждения.

Колонка «известные заклинания» в таблице показывает, когда вы сможете выучить новые молитвы клирика. Все эти заклинания должны принадлежать школам Воплощения или Ограждения, и не должны превышать уровень доступных вам ячеек заклинаний. Например, при достижении 7 уровня в этом классе вы можете выучить новое заклинание 1 или 2 уровня. Заклинания, которые вы выучите на 8, 14 и 20 уровнях могут принадлежать к любой школе магии. Каждый раз, получая уровень в этом классе, вы можете заменить одно из заклинаний жреца, известное вам, другим, на ваш выбор. Новое заклинание должно быть из списка доступных жрецу, у вас должны быть ячейки соответствующего уровня, и заклинание должно принадлежать школам Воплощения или Ограждения, кроме случаев, когда вы заменяете заклинания, полученные на 8, 14 или 20 уровнях.

Базовая характеристика заклинаний. Мудрость является базовой характеристикой для ваших заклинаний, поскольку вы узнаёте заклинания посредством молитв и медитаций. Когда заклинание требует использовать базовую характеристику, вы используете Мудрость.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = б онус мастерства + модификатор Мудрости

ЗАКЛИНАНИЯ КРЕСТОНОСЦА

Уровень воина	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний 1	2	3	4
3	2	3	2	—	—	—
4	2	4	3	—	—	—
5	2	4	3	—	—	—
6	2	4	3	—	—	—
7	2	5	4	2	—	—
8	2	6	4	2	—	—
9	2	6	4	2	—	—
10	3	7	4	3	—	—
11	3	8	4	3	—	—
12	3	8	4	3	—	—
13	3	9	4	3	2	—
14	3	10	4	3	2	—
15	3	10	4	3	2	—
16	3	11	4	3	3	—
17	3	11	4	3	3	—
18	3	11	4	3	3	—
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

Божественный домен

На 3 уровне вы выбираете один из Божественных Домов класса клирика, которые доступны у божества, которому вы поклоняетесь. Вы добавляете одну молитву, предоставленное этим доменом на 1 уровне, в список молитв, которые вы знаете. Эти молитвы не учитывают в количестве заклинаний, которые вы знаете, и не обязательно должны быть из школ Воплощения или Ограждения, и они считаются молитвами клирика для вас. Когда вы достигнете 7, 13 и 19 уровней в классе Воин, вы выбираете ещё по одной молитве из этого домена.

Сохранение

На 7 уровне вы уже можете мастерски направлять силу исцеления, когда она течёт через вас. Всякий раз, когда вы читаете молитву, которая восстанавливает здоровье, нацеленную только на себя, вы восстанавливаете дополнительные хиты, равные половине вашего уровня Воина (с округлением вниз) + ваш модификатор Мудрости (минимум 1).

Воздаяние

На 10 уровне вы можете лучше сосредоточиться на своём боевом мастерстве, когда вы обмениваетесь ударами с вашими врагами. У вас есть преимущество на атаку против существ, которые нанесли вам повреждение после того как закончился ваш предыдущий ход.

Бастион сияния

На 15 уровне всякий раз, когда вы используете Второе дыхание, чтобы восстановить хиты, вы одновременно наполняете себя силой защитного света, которая длится до тех пор, пока вы не закончите короткий или длительный отдых. Бастион сияния дает вам временные хиты, равные половине того количества хитов, что вы восстановили от применения Второго дыхания.

Божественный канал: стойка героя

На 18 уровне вы получаете способность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества. Действием вы демонстрируете святой символ своего божества и читаете молитву. В течение 1 минуты, когда вы совершаете действие Атаки в свой ход, вы можете наложить заклинание клирика, которое вы знаете, со временем наложения 1 действия, сделав это в качестве бонусного действия. Любое заклинание, произнесенное таким образом, может быть нацелено только на себя, ваших союзников или и то, и другое. Вы должны закончить короткий или длительный отдых, прежде чем снова сможете использовать божественный канал снова.

КОСТЯНОЙ РЫЦАРЬ

Легендарные Костяные Рыцари - воины-маги из древнего и скрытного культа трансмутатеров. Некоторые остеоманцы, говорят, что у этих солдат есть отвратительная и обезображивающая способность контролировать все свои кости целиком, используя их как оружие и доспехи, и даже имеют возможность вообще отказаться от использования костей в теле.

Экзоскелет

Начиная с того момента, когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете возможность нарастить или убирать костяные пластины поверх вашей кожи, предоставляющие вам класс брони 14 + модификатор Ловкости. Вы не можете носить броню, пока у вас есть экзоскелет. Подобная перестройка вашего скелета занимает 1 минуту, в течение которого вы не можете двигаться или предпринимать какие-либо действия.

Мощное сердце

На 3 уровне вы восстанавливаете все свои кубики хитов, когда заканчиваете длительный отдых

Костяные шпоры

Начиная с 7 уровня вы можете вырастить колючие костяные выступы на своём экзоскелете, которые могут пронзить ваших врагов. Реакцией, когда вы получаете урон от атаки ближнего боя, вы можете потратить один кубик хитов, чтобы выстрелить одним из этих шипов в вашего врага. Существо должно сделать спасбросок Ловкости (Сл равна 8 + бонус мастерства + модификатор Телосложения) или получить колющий урон, равный числу, выброшенному на кубике хитов +модификатор Телосложения.

На 15 уровне урон увеличивается до удвоенного числа выпавшего на кубике.

Костяной меч

Начиная с 7 уровня вы можете бонусным действием прорастать лезвия зубчатой кости на обеих ваших запястьях, которые можно использовать как природное оружие. Ваши костяные лезвия - это лёгкое фехтовальное оружие, которое невозможно выбить и наносящее 1d8 колющего или рубящего урона (на ваш выбор, когда вы создаёте лезвия). Вы опытны во владении этим оружием. Ваши костяные клинки считаются волшебными при расчёте преодоления сопротивления к атакам.

Когда вы наносите урон существу с помощью ваших костяных лезвий, их зазубренные края оставляют кровоточащие раны, наносящие дополнительные 1d4 урона за каждый удар в начале следующего хода существа.

Сдвиг скелета

На 10 уровне вы овладеваете более тонким контролем над структурой вашей кости. Вы можете потратить один кубик хитов, чтобы получить эффект аналогичный заклинанию *Смена обличья* или *Увеличение/уменьшение* (используется только параметр изменения внешнего вида), нацеленное только на вас и не требующее слотов заклинаний, компонентов или концентрации.

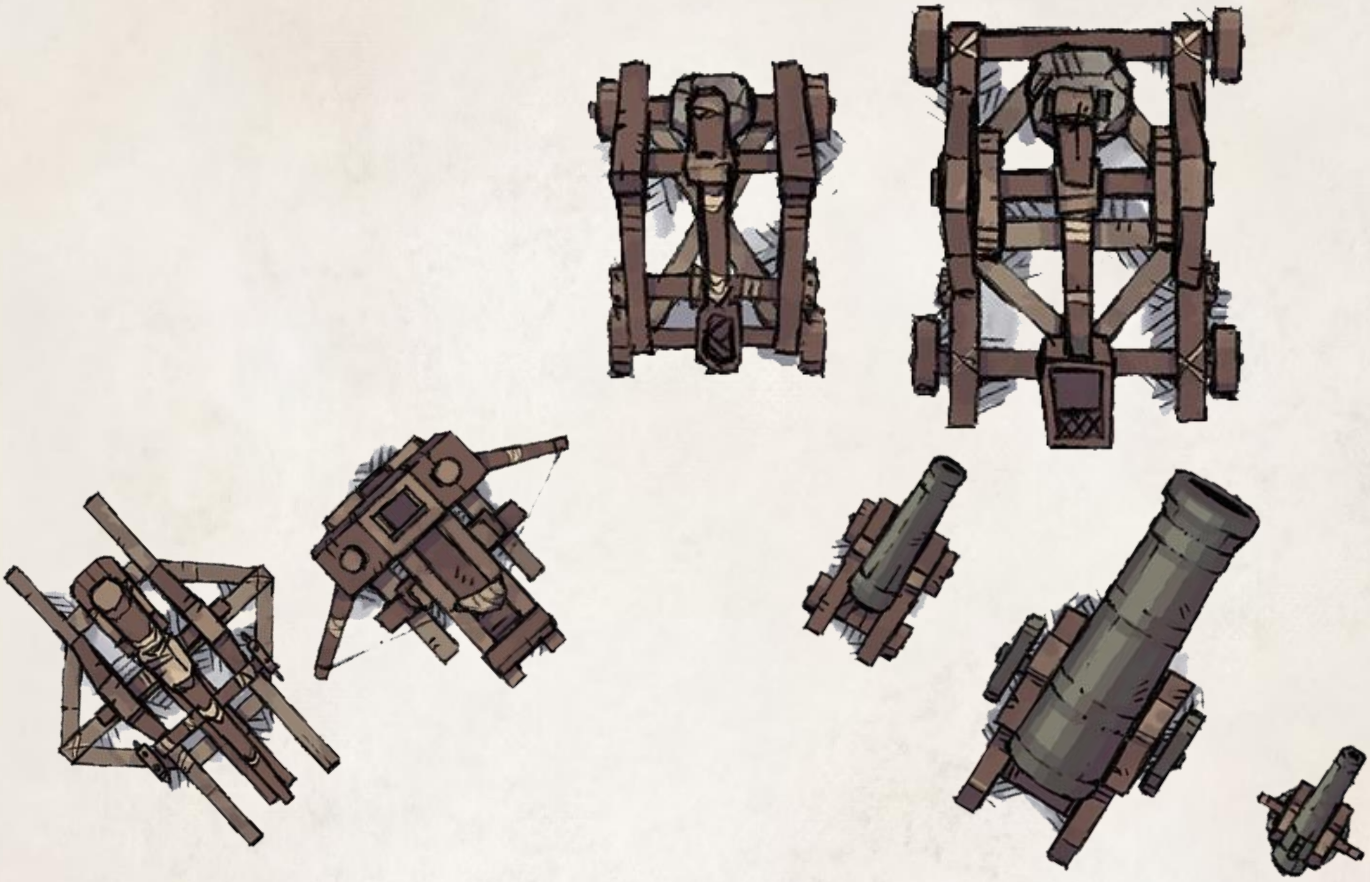
Истощение жизни

Начиная с 15 уровня ваши лезвия могут нарушать структуру костей вражеского существа. Вы можете потратить кубик хитов для нанесения дополнительного некротического урона, равного числу, выпавшему на кубике хитов + модификатор Телосложения, при следующей атаке, сделанной клинком кости.

Адамантиновые кости

На 18 уровне ваши кости становятся крепкими как адамантин. Колющий, дробящий и рубящий урон, которые вы получаете от нематического оружия, уменьшаются на 3.

Кроме того, реакцией, когда вы получаете урон, вы можете потратить несколько костей хитов, чтобы уменьшить это повреждение на число выпавшее на кубике хитов + модификатор Телосложения.



ОСАДНЫЙ ИНЖЕНЕР

Бойцы, широко известные как главные эксперты в области оружия и тактики, обычно держатся подальше от осадного оборудования. Большинство считают, что боевые машины, требующие большой команды для перемещения, монтажа и эксплуатации, лучше всего оставлять обычным солдатам или специально обученным артиллеристам. Некоторые, однако, любят эти мощные двигатели разрушения и следуют по пути осадного инженера.

Осадные инженеры находятся на первом крае военной техники, постоянно изучая свои орудия, совершенствуют их, чертят траектории и ищут слабые места в укреплениях. Артиллерийские экипажи, возглавляемые опытными инженерами, намного эффективнее, быстрее развертываются, более точны в своих атаках и лучше позиционируются для защиты от контратак.

Артиллерийский эксперт

Начиная с 3 уровня вы можете добавлять свой бонус мастерства к любой проверке способности, связанной с баллистикой, осадным оборудованием или тактикой осады. Кроме того, когда вы нацеливаете осадное оружие, его бонус атаки будет равен вашему модификатору Интеллекта + бонус мастерства, а любые спасброски от него рассчитываются по формуле 8 + бонус мастерства +модификатор Интеллекта, если только значения по умолчанию не будут выше.

Стенолом

Также на 3 уровне все ваши атаки оружием или осадным оборудованием наносят двойной урон объектам и структурам, в том числе созданным заклинаниями, такими как *Каменная стена*.

Огневая позиция

На 7 уровне вы можете быстро развернуть препятствия и укрепления для защиты своего осадного снаряжения. Вы можете использовать бонусное действие для разбрасывания калтропов, проволочных ежей, охотничьих ловушек и любых подобных устройств, мешающих передвижению.

Разрушение укрытий

На 10 уровне, когда вы наносите урон существу в свой ход, это существо не может получать выгоду от любого типа укрытия до конца своего следующего хода.

Оружие «всё-в-одном»

На 15 уровне вы можете использовать свои дополнительные атаки воина для выполнения нескольких действий по загрузке, прицеливанию или стрельбе: вы можете выполнить ряд таких действий за один ход, равный количеству атак, которые вы обычно могли бы сделать.

Портативные двигатели

Когда вы достигнете 18 уровня вы можете разобрать или собрать осадный двигатель, работая над ним в течение 1 минуты. Двигатель, который был разобран вами, весит 100 фунтов и может быть помещён в переносные сумки для переноски.

ВАРШЕЙПЕР

Из-за ошибочного заклинания трансмутации или пребывания на планах с чуждыми законами физики ваша плоть стала пластичной, и вы теперь вы можете лепить её в новые и ужасные формы.

Изменчивая форма

Выберите один из вариантов ниже. Вы можете изменить этот выбор, когда вы заканчиваете короткий или длительный отдых.
На 7 уровне вы можете изменить свой выбор в бонусным действием, а на 10 уровне вы можете выбрать любое количество изменений за один раз.

Дополнительный придаток. Вы можете отрастить ещё одну конечность из своего туловища, способного пользоваться оружием. Когда вы совершаете действие Атака и наносите невооружённый удар или атаку оружием ближнего боя, которое не является тяжёлым, вы можете использовать бонусное действие для атаки лёгким оружием ближнего боя, которое удерживает ваш придаток, или невооруженный удар им же, Вы не добавляете бонус Силы или Ловкости к урону от этой атаки, если только у вас нет стиля Битва с двумя оружиями.

Водная адаптация. Вы адаптируете свое тело к водной среде, отращивая жабры и перепонки паутину между пальцами. Вы можете дышать под водой и получить скорость плавания, равную скорости ходьбы.

Бронированная плоть. Вы выращиваете бронированный панцирь поверх кожи. Пока вы не носите доспехов, ваш класс брони равен 13 + модификатору Ловкости. На 7 уровне броня затвердевает, и ваш класс брони равен 15 + модификатор Ловкости, а на 10 вы также можете, действием сформировать ещё и органический щит.

Изменение внешнего вида. Вы трансформируете свою внешность. Вы решаете как вы будете выглядеть, включая рост, вес, черты лица, звук голоса, длину волос, окраску и отличительные характеристики, если таковые имеются. Вы можете мимикрировать под представителя другой расы, хотя ваши параметры при этом не меняются. Вы также не можете казаться существом другого размера, чем вы, и ваша основная форма остается прежней; если вы двуногий, вы не можете использовать этот эффект, чтобы стать четвероногим, например. В любое время вы можете действием вновь изменить внешний вид.

Природное оружие. Вы выращиваете когти, клыки, шипы, рога или другое природное оружие по вашему выбору. Ваши безоружные удары наносят дробящего, колющего или рубящего урона в зависимости от выбранного вами естественного оружия, и вы владеете своими безоружными ударами. Наконец, естественное оружие считается волшебным, и у вас есть +1 бонус к атакам и урону от удара, которые вы используете с ним.

Этот урон увеличивается по мере того, как вы получаете уровни в этом классе. На 7 уровне оружие наносит 1d8 урона, а на 15 уровне оружие наносит 1d10 урона.

Крылья. Вы можете выбрать этот вариант на 15 уровне. Вы выращиваете пару мясистых крыльев и получаете скорость полёта, равную вашей базовой скорости ходьбы.

Нестандартная анатомия

На 3 уровне ваши внутренние органы сильно смещены. Вы не получаете никакого дополнительного урона от критических ударов и подлых атак Плута.

Морфический охват

На 7 уровне, когда вы совершаете атаку ближнего боя, вы можете внезапно вытянуть и расширить свои придатки наружу. Ваши атаки в ближнем бою получают Досягаемость, если у них её ещё нет.

Изменчивый разум

На 10 уровне ваш ум столь же гибок, как и ваше тело. Вы можете добавить половину своего бонуса мастерства к любому навыку по вашему выбору. Вы можете изменить этот выбор, когда вы оканчиваете короткий или длительный отдых.

Кроме того, вы получаете преимущество при спасбросках против очарования, и магические эффекты не может читать ваши мысли.

Самолечение

На 15 уровне вы получаете дополнительные использования Второго дыхания, в количестве равном вашему модификатору Телосложения. Все эти дополнительные использования восстанавливаются после длительного отдыха.

Трансформация тела

Начиная с 18 уровня, вы можете использовать свой контроль над телом, чтобы стать сильнее и здоровее. Вы получаете +4 бонус к Силе, Ловкости или Телосложению. Ваш максимум для этого параметра увеличивается до 24. Вы можете изменить этот выбор после длительного отдыха.

КОЛДОВСКОЙ КЛИНОК

Подобно мистическим рыцарям, колдовские клинки смешивают опыт боевые искусств с силами тайной магии. Но в отличие от мистических рыцарей эти силы исходят не от усердного изучения арканы, а от пактов, заключённых с тёмной потусторонней сущностью. Первоначально Колдовские клинки были рыцарским орденом, предназначенный для охоты на своенравных, опасных заклинателей, и эти воины использовали свои пакты, чтобы защитить себя против магии своих врагов и улучшить свои собственные навыки. Ныне же они существуют как реликт неспокойного прошлого, но всё же и сейчас упоминание этих тёмных охотников способно заставить обеспокоиться любого тёмного мага.

Магия пакта

При достижении 3 уровня к своим воинским талантам вы добавляете возможность использовать заклинания.

Заговоры. Вы изучаете 2 заговора на свой выбор из списка чернокнижника (колдуна). Ещё один заговор вы изучаете на 10 уровне.

Ячейки заклинаний. Таблица «Магия Колдовского клинка» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть, а также уровень этих ячеек — все ваши ячейки заклинаний одного уровня. Для сотворения одного из своих заклинаний 1 уровня и выше вы должны потратить ячейку заклинаний. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите короткий или продолжительный отдых.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Вы знаете три заклинания 1 уровня из списка Чернокнижника на свой выбор. Колонка «известные заклинания» в таблице показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания.

Каждый раз, получая уровень в этом классе, вы можете заменить одно из заклинаний чернокнижника, известное вам, другим, на ваш выбор. Новое заклинание должно быть из списка доступных чернокнижнику, у вас должны быть ячейки соответствующего уровня,

Базовая характеристика заклинаний. Харизма является базовой характеристикой для ваших заклинаний.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Магия Колдовского клинка

Уровень воина	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний	Уровень ячеек
3	2	3	1	1
4	2	4	1	1
5	2	4	1	1
6	2	4	1	1
7	2	5	1	2
8	2	6	1	2
9	2	6	1	2
10	3	7	2	2
11	3	8	2	2
12	3	8	2	2
13	3	9	2	3
14	3	10	2	3
15	3	10	2	3
16	3	11	2	3
17	3	11	2	3
18	3	11	3	3
19	3	12	3	4
20	3	13	3	4

Оружие пакта

На 3 уровне ваш потусторонний покровитель дарует вам подарок, в знак начала вашей службы - Оружие пакта. Вы можете в любой момент действием призвать оружия пакта в пустой руке. Вы можете выбрать форму, которую это оружие ближнего боя принимает каждый раз, когда вы его призываете. Оружие считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета от немагических атак и урона.

Ваше оружие пакта исчезает, если оно находится на расстоянии более 5 футов от вас в течение 1 минуты или более. Он также исчезает, если вы снова используете эту способность, если вы сами отсылаете оружие (действие не требуется) или если вы умрёте.
Вы можете трансформировать
одно магическое оружие в своё оружие договора, проведя специальный ритуал, держа это оружие. Ритуал совершается 1 час, его можно провести во время короткого отдыха. Впоследствии вы можете отозвать оружие, помещая его между измерениями. Оно будет появляться в руке, когда вы будете в дальнейшем создавать оружие договора.
Вы не можете сделать это с артефактом или разумным оружием. Оружие перестаёт быть оружием договора, когда вы умираете, выполняете часовой ритуал с другим оружием или когда вы исполните ритуал длиной в час для того, чтобы разорвать связь. Оружие материализуется у ваших ног, если в момент разрыва связи оно находилось между измерениями.

Проклятие колдовского клинка

Начиная с 7 уровня вы можете направить силу своего покровителя в слова проклятия. Действием выберите существо, которое вы можете увидеть в пределах 30 футов: это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости или же станет проклято. Выберите один из следующих вариантов:

- Выберите одну характеристику. Пока цель проклята, она имеет помеху в проверках умений и спасбросках, сделанных базирующихся на этой характеристики.
- Проклятая цель имеет помеху в атаках против вас.
- Проклятая цель имеет помеху в атаках против ваших союзников.
- Проклятая цель должна делать спасбросок Мудрости в начале каждого его хода. При провале она может либо предпринять какое-либо действие, либо переместить этот ход, но не то и другое.
- Проклятая цель не может совершать реакции.
- Ваши атаки и заклинания наносят дополнительные 1d8 некротического урона цели.

Снятие проклятия завершает этот эффект, иначе проклятие длится 1 минуту; эта продолжительность увеличивается до 10 минут на 10 уровне, 8 часов на 15 уровне и 24 часов на 18 уровне.
Вы не можете повторно проклясть одно и то же существо в течение 24 часов после наложения первого проклятия. Если проклятое существо умирает до истечения срока проклятия, проклятие немедленно заканчивается.

Когда вы используете эту способность, вы должны завершить короткий или длительный отдых, прежде чем сможете сделать это снова. На 15 уровне вы можете использовать эту способность дважды.

Мистическая аура

Начиная с 10 уровня вы учитесь использовать силу своего покровителя, чтобы защититься от других заклинателей. Вы можете добавить свой бонус мастерства ко всем спасброскам, которые вы делаете против заклинаний.

Поле искажения

На 15 уровне вы учитесь использовать магическую энергию окружающего мира, чтобы обернуть себя в искажающем поле, что затрудняет попадание по вам бой в бою. Бонусным действием вы можете активировать или отключить свою ауру. Пока она активен, то даёт вам постоянное укрытие наполовину от дальних атак.

В то время как поле вокруг вас активно, вы можете действием увеличить его силу на небольшое время: при этом все атаки дальнего боя по вам будут совершаться с помехой, в течение 1 минуты, после чего ваш оберег рассеивается. Как только вы используете эту способность, вы не сможете снова вызвать поле искажения, пока не закончите короткий или длительный отдых.

Жестокое проклятие

На 18 уровне сила вашего проклятия увеличивается. Когда противник терпит неудачу при спасброске Мудрость против вашего проклятия, вы можете выбрать два варианта из списка проклятий; если он преуспеет, на него по-прежнему влияет один эффект проклятия по вашему выбору, хотя и только на половину нормальной длительности.

Мультикласование
Этот класс использует альтернативную форму использования заклинаний, схожую с Магией договора колдуна. Если Колдовской клинок решится сделать мультикласс с чернокнижинком, то его Магия договора меняется на следующее:
- Количество ячеек от Магии договора выше, чем у Чернокнижника или Колдовского клинка;
- Уровень ячеек Магии договора выше, чем у Чернокнижника или Колдовского клинка;
- Количество известных заклинаний не может быть выше 15. В это число не входят заклинания, дарованные покровителями.

СОЛНЕЧНЫЙ ТЕМПЛАР

Одинокий гвардеец стоит на посту, охраняя вход в базилику. Блуждающий воин рассказывает о Старой Вере любому, кто готов его слушать. Оба этих бойца являются храмовниками Солнца со значительными связями с религией или определенным религиозным порядком, а о пылающих мечах, которыми они владеют, ходят слухи и легенды по всем землям, Тамплиеры Солнца, также намываемые солнечными храмовниками или темпларами солнечного света символизируя надежду для простых людей; надежду, что тьма не настигнет их сегодня.

Примечание: Предыстории Послушник и Солдат особо рекомендуются для этого архетипа.

Освящённая сталь

Начиная с 3 уровня вы изучаете заговор *Свет*, и можете использовать его бонусным действием. Вашей основной заклинательной характеристикой является Мудрость Когда вы используете *Свет* на оружие, оно считается волшебным при преодолении сопротивления и иммунитета к не магическим атакам, а также выглядит объятым безвредным божественным пламенем.

Кроме того, когда атакой оружие со *Светом* на нём, вы опускаете здоровье враждебного существа до 0 хитов, оружие вспыхивает святой энергией. Следующая атака, сделанная им в течение следующей минуты, имеет преимущество и наносит дополнительный 1d8 урон светом при попадании.

Хранитель священного писания

Также на 3 уровне вы становитесь опытны в навыке Религия.. Если вы и так уже владеете им, то можете выбрать один из других навыков базирующихся на Интеллекте, и стать опытным в нём. Кроме того ваш бонус мастерства удваивается для любой проверки Магии и Религии, если вы ими владеете.

Несущий свет

Начиная с 7 уровня вы изучаете заговор *Священное пламя.*

Кроме того, вы можете один раз использовать заклинание *Божественное благоволение,* без затраты ячеек заклинаний, после чего вам будет закончить короткий или длительный отдых, чтобы использовать его вновь.

Ослепительный фурор

Начиная с 10 уровня ваш меч движется ослепительно быстро. Когда вы наносите атаку оружием против существа, которое вы можете видеть, вы можете заставить это существо сделать спасбросок Телосложеня (Сл равна 8 + бонус мастерства + модификатор Силы или Ловкости на ваш выбор) заставив его при провале ослепнуть на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе.

Когда вы используете эту способность, вы не сможете воспользоваться ею снова, пока не закончите короткий или длительный отдых.

Языки пламени

Начиная с 15 уровня,когда по вам попадает атака существа, которое вы можете видеть в 60 футах от вас, вы можете реакцией нанести ему ответный урон огнем, равный 5 + модификатор Мудрости.

Хранитель храма

Начиная с 18 уровня вы можете использовать заклинание *Духовные стражи* как если бы использовали ячейку 5-го уровня, без затрат компонентов и не тратя ячейку заклинаний. Вы должны подчиняться всем другим правилам заклинания.

Когда вы используете эту способность, вы не сможете воспользоваться ею снова, пока не закончите короткий или длительный отдых.

ЛЬВИНОЕ СЕРДЦЕ

Бросаясь в драку, неся над собой штандарт в первом ряду и пробивая непроницаемые стены, архетипические львиные сердца объединены непоколебимой решимостью на поле битвы. Они выступают в качестве маяков мужества для своих собратьев-воинов, живой притчей о добродетели бесстрашия. Хотя львиные сердца часто служат отличными генералами и командирами на поле битвы, они никогда не находятся далеко от линии фронта и никогда не отдадут приказ, который они не стали бы выполнять сами.

Призыв к доблести

Начиная с 3 уровня ваши подвиги и демонстрация мужества на поле битвы оживляют решимость ваших союзников. В свой ход, когда вы совершаете критический удар или уменьшаете хиты существа до 0, дружественные существа в пределах 60 футов от вас, которые могут видеть это, получают временные хиты, равные половине вашего уровня воина (с округлением вверх).

Кроме того, у них есть преимущество при спасбросках против страха до конца вашего следующего хода.

Образец мужества

Начиная с 7 уровня, вы так же бесстрашны, как и лев, и невосприимчивы к испугу.

Услышь мой рёв

Начиная с 10 уровня, вы можете наложить заклинание, *Вызов на дуэль*, без использования слота заклинания или компонентов заклинания.

Сл спасброска от него равна 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы.

Когда вы ударяете существо, которое находится под воздействием вашего *Вызова на дуэль*, он получает дополнительные 1d4 урона.

Тактика прайда

Начиная с 15 уровня вы можете бонусным действием оказать действие «Помощь», чтобы помочь дружественному существу совершить атаку против существа, которого вы до того уже поражали атакой в свой ход.

Ярость раненого

Начиная с 18 уровня, ярость и непредсказуемость раненых львов набухают внутри вас. Когда ваше здоровье опускается ниже половины, вы получаете преимущество на каждом первом броске атаки, который вы делаете в свой ход.

ТЕЛЕКИНЕТИК

Ум - величайшее оружие, которым когда-либо владели разумные расы. Это факт, известный воинам во всём мире, но его часто считают эвфемизмом, красноречивым утверждением о способности мозга изучать и использовать боевую подготовку для достижения большего эффекта. Для большинства всё действительно ограничивается именно этим; но не для телекинетиков. Они оттачивают свой ум до сверхъестественной остроты, открывая в себе способность манипулировать объектами и существами на расстоянии.

Векторы

Начиная с 3 уровня вы овладеваете способностью манипулировать объектами издалека, используя набор невидимых «рук», так же известных как векторы. Вы можете действием вызвать несколько векторов, чьё количество равняется вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Вы должны поддерживать концентрацию на них (аналогично концентрации на заклинаниях).

Векторы остаются с вами до тех пор, пока вы не развеете их (действие не требуется) их или пока не будет нарушена ваша концентрация.
До тех пор вы можете действием использовать их для атаки или манипуляции объектами, не более чем в 30 футах от вас.

Действием вы можете использовать каждый вектор для манипулирования объектами, например, открытие двери или контейнера, укладки или извлечения предмета из открытого контейнера или выливание содержимого из флакона. Вы можете выполнять и более сложные действия с помощью векторов, например играть на музыкальном инструменте, или тасовать колоду карт, но вы всё ещё ограничены одним действием за ход. Ваши конечности при этом остаются свободны, а максимальный вес, который можно нести с помощью векторов равняется вашему Интеллекту (не модификатору) умноженному на 10 (в фунтах).

Кроме того, с помощью телекинеза вы можете взять оружие и сражаться им. Каждый ваш вектор может держать одно оружие ближнего боя, даже если оно тяжёлое или двуручное. Векторы используют ваш модификатор Интеллекта для бросков атаки и урона. Невооружённые векторы, наносит 1d4 урона силовым полем при ударе.

Манёрвы

На 3 уровне вы можете использовать свои векторы для выполнения основных боевых манёвров, таких как Захват или Толкание, против существ в радиусе вашего действия. В этом случае вы совершаете проверку Акробатики (Интеллект) или Атлетики (Интеллект) и считаетесь опытным в этих проверках.

Вы можете попытаться захватить несколько существ с помощью ваших векторов, вплоть до количества равного количеству ваших векторов, однако пока вы удерживаете хотя бы одно существо в захвате (физически или телекинезом), все остальные проверки захваты вы совершаете с помехой.

Векторный прицел

На 7 уровне, вы посылаете многочисленные микро-векторы, чтобы почувствовать мир вокруг вас. Вы получаете слепое зрение в пределах 10 футов. Это чувство не работает в любом месте, что ваши векторы не функционируют, например, в антимагическом поле.

На 15 уровне дальность действия этой способности увеличивается до 30 футов.

Улучшенные векторы

Благодаря постоянной тренировке телекинеза, вы стали гораздо смертоноснее. На 10 уровне ваши векторы получают ряд улучшений:

• Максимальный диапазон ваших векторов увеличивается до 60 футов.
• Когда существо покидает пространство, прилегающее к пространству, занятому оружием, которое вы удерживаете с помощью вектора, оно вызывает провоцированную атаку.
• Когда вы используете действие «Атака» и делаете все ваши атаки с помощью векторов, вы можете использовать бонусное действие для дополнительной атаки с помощью вектора.

Векторная прогулка

На 15 уровне вы можете использовать свои векторы для движения. Пока вы сохраняете свои векторы, вы получаете скорость полёта, равную скорости вашего движения. Однако это не является истинным полётом - на самом деле вы просто "ходите" по твёрдой поверхности (земля, стены здания, полок пещеры и т.п.) хватаясь за них с помощью векторов, и по этой причине вы должны оставаться рядом с твёрдой поверхностью, которая будет от вас не дальше максимальной досягаемости ваших векторов, иначе вам не за что будет цепляться и вы упадёте.

Векторная аннигиляция

Как конечное достижение ваших способностей к телекинезу вы можете расколоть свой ум, чтобы атаковать любую цель, которую желаете. Начиная с 18 уровня, вы можете действием совершить единую атаку против любых существ в пределах диапазона ваших векторов. Эта атака наносит 4d8 + ваш модификатор Интеллекта урона силовым полем каждой цели.
Эта способность является крайне изматывающей и вы должны закончить короткий или длительный отдых, прежде чем сможете снова использовать её вновь.

ПСИ-ВОИН (БОЕВОЙ РАЗУМ)

Редкие, одарённые воины, известные как пси-воины или боевой разум, используют свой ум не только для тактики и стратегии, но и в качестве самостоятельного оружия. Пси-воины полноценно квалифицированы как в психическом бою, так и во владении оружием, что позволяет им использовать свои силы, как для того чтобы манипулировать и обманывать своих врагов, так и для того, чтобы рассекать вражеские ряды.

Психические силы

Вы владеете несколькими низкоуровневыми психическими способностями.

Пси-очки. У вас есть три психических очка Силы, количество которых увеличиваются по мере того, как вы получаете уровни в этом классе, как это ражено в таблице ниже. Вы можете потратить эти очки, чтобы получить множество различных способностей, называемых Психическими манёврами, о чём будет более подробно рассказано дальше. Вы восстанавливаете все очки по завершению короткого или длительного отдыха.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Уровень воина	Пси-очки
3	3
7	4
10	6
18	8

Психические манёвры

Начиная с 3 уровня вы можете потратить свои очки силы на следующие способности:

Требование схватки. Реакцией, когда существо, которое вы можете видеть, атакует вас, вы можете потратить 1 пси-очко, чтобы наложить эффект аналогичный заклинанию *Вызов на дуэль*, нацеленный на атакующее вас существо.

Размытый шаг. Когда существо, которое вы можете видеть рядом с вами, перемещается, вы можете потратить 1 пси-очко и использовать свою реакцию, чтобы передвинуться на 10 футов, не провоцируя атак по себе.

Шипастый разум. Когда существо, которое вы можете видеть, атакует цель, отличную от вас, находящуюся в пределах 5 футов от вас, вы можете потратить 1 пси-очко и использовать свою реакцию, чтобы сделать бросок атаки против атакующего. При попадании цель получает 1d10 + ваш модификатор интеллекта психического урона.

Телепатия

На 7 уровне вы можете сосредоточить свою психическую силу, чтобы читать мысли других. Вы можете потратить 1 пси-очко, чтобы наложить эффект аналогчиный заклинанию *Обнаружение мыслей*. Пока вы поддерживаете концентрацию, вы можете использовать бонусное действие для отправки телепатического сообщения существу, на котором вы сосредоточены. Он может ответить - используя бонусное действие, чтобы сделать это, до тех пор пока вы продолжаете концентрироваться на нём.

Искажение удара

На 10 уровне, когда вы атакуете существо в свой ход, вы можете потратить одно пси-очко, чтобы исказить его восприятие. Существо должно совершить в спасбросок Мудрости, при провале получая помеху на атаки по вам до конца своего следующего хода.

Скорость мысли

Начиная с 15 уровня, когда вы совершаете бросок инициативы, вы можете незамедлительно переместится на расстояние, вплоть до половины вашей скорости движения.

Кроме того, когда существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов, совершает дальнобойную атаку по вам, вы можете реакцией потратить 3 пси-очка и телепортироваться в незанятое пространство рядом с ним.

Безупречная фокусировка

Начиная с 18 уровня вы незамедлительно восстанавливаете все потраченные пси-очки, когда совершаете бросок инициативы.

Архетипы для Воина

Есть множество путей развития для воина, и каждый воитель может найти нечто себе по душе.

ВОЕНАЧАЛЬНИК

Военачальник - это тот, который ценит не только боевые качества, но и моральный дух бойца, а также слаженность и коллективную работу. Эти воины инстинктивно понимают, как укрепить дух своих союзников и деморализовать противников, как своими клинками, так и ужасающими военными песнопениями.

Тактика волчьей стаи

Вы знаете, как помочь своим союзникам, отвлекая противников. Начиная с 3 уровня, когда вы и союзник стоите рядом с врагом с врагом, ваш союзник получает преимущество на все атаки против этого врага.

Эксперт стратегии

Вы знаете что правильно подвешенный язык зачастую позволяет избежать бесполезного кровопролития. Начиная с 7 уровня вы становитесь опытны в навыках Убеждения и Запугивания.

Бесстрашный нрав

Ваша харизматическая природа способна заставить даже самого страшного врага поколебаться. Начиная с 10 уровня реакцией, когда по вам совершается атака ближнего боя вы можете заставить противника совершать её с помехой.

Запугивающий удар

Вы разите с такой свирепостью, что обращаете врагов в бегство. На 15 уровне, когда вы успешно атакуете существо, вы можете бонусным действием заставить существо совершить спасбросок Мудрости. В случае провала враг становится испуган вами на 1 минуту, или пока он не получит урон. После использования этой способности вы не сможете использовать её снова на одной и той же цели в течение 10 минут.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Крик полевого командира

Вы поднимаете боевой дух ваших союзников своими яростными воплями. На 18 уровне вы можете действием издать крик, чтобы поддержать умирающих товарищей. Все союзники в пределах 30 футов от вас, которые находятся в 0 хитов могут немедленно потратить несколько своих кубиков хитов, чьё количество равно модификатору Харизмы военачальника, чтобы восстановить здоровье.
Как только вы используете эту способность, вы не сможете использовать её снова, пока не завершите короткий отдых.

Перевод - Айвендил
Гильдия Вольных Переводчиков
24.10.2017

ГАЛЛАНТ

Архетип Воина

Галланты - харизматичные бойцы, которые гордятся своими смелыми и мужественными действиями. Их бравада, в свою очередь, вдохновляет союзников на то, чтобы действовать смело самим, в то же время деморализуя врагов своим блестящим остроумием и острым языком.

EN GARDE!

Когда вы берёте этот архетип на 3 уровне, вы можете использовать бонусное действие, чтобы издеваться над противником в пределах 20 футов от вас, которое может вас слышать и понимать. Существо должно совершить спасбросок Мудрости против вашей Сл En Garde. При провале, и вы, и противник, имеете помеху на атаки против любых целей, кроме друг друга. В один момент вы можете вызывать таким образом на бой лишь одно существо. Использование En Garde на другом существе заканчивает действие на прежнюю цель. Этот эффект длится 1 минуту, пока один из ваших союзников не атакует цель, или пока вы и цель не окажетесь на расстоянии более 30 футов друг от друга.

Вы можете использовать эту способность количество раз равное вашему модификатору Харизмы + 1 (минимум один раз).

Сл En Garde = 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Харизмы.

Стремительная личность

Начиная с 7 уровня, ваша лихая личность и харизма позволяют вам очаровывать тех, кто попытается повлиять на вас. Когда вы подверглись эффекту, который очаровал бы вас и позволил бы сделать спасбросок Мудрости, чтобы бороться с этим эффектом, вы можете использовать реакцию, пытаясь очаровать существо взамен. Существо делает спасбросок Мудрости против вашей Сл En Garde. При провале существо очаровано вами в течение 1 минуты или до тех пор, пока не получит урон.

Вы можете использовать эту способность дважды, после чего вам необходимо завершить длительный отдых, чтобы воспользоваться ею вновь.

Бравада

Начиная с 10 уровня, пока некое существо находится под действием вашего En Garde все прочие существа получают помеху на атаки как против вас, так и против этого существа.

Бесстрашная жизнеспособность

Начиная с 15 уровня, когда ваше здоровье уменьшено до 0 хитов, но вы не убиты, вы можете вместо этого оказаться в 1 хите. Как только вы используете эту способность, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите длительный отдых.

Пожизненная бравость

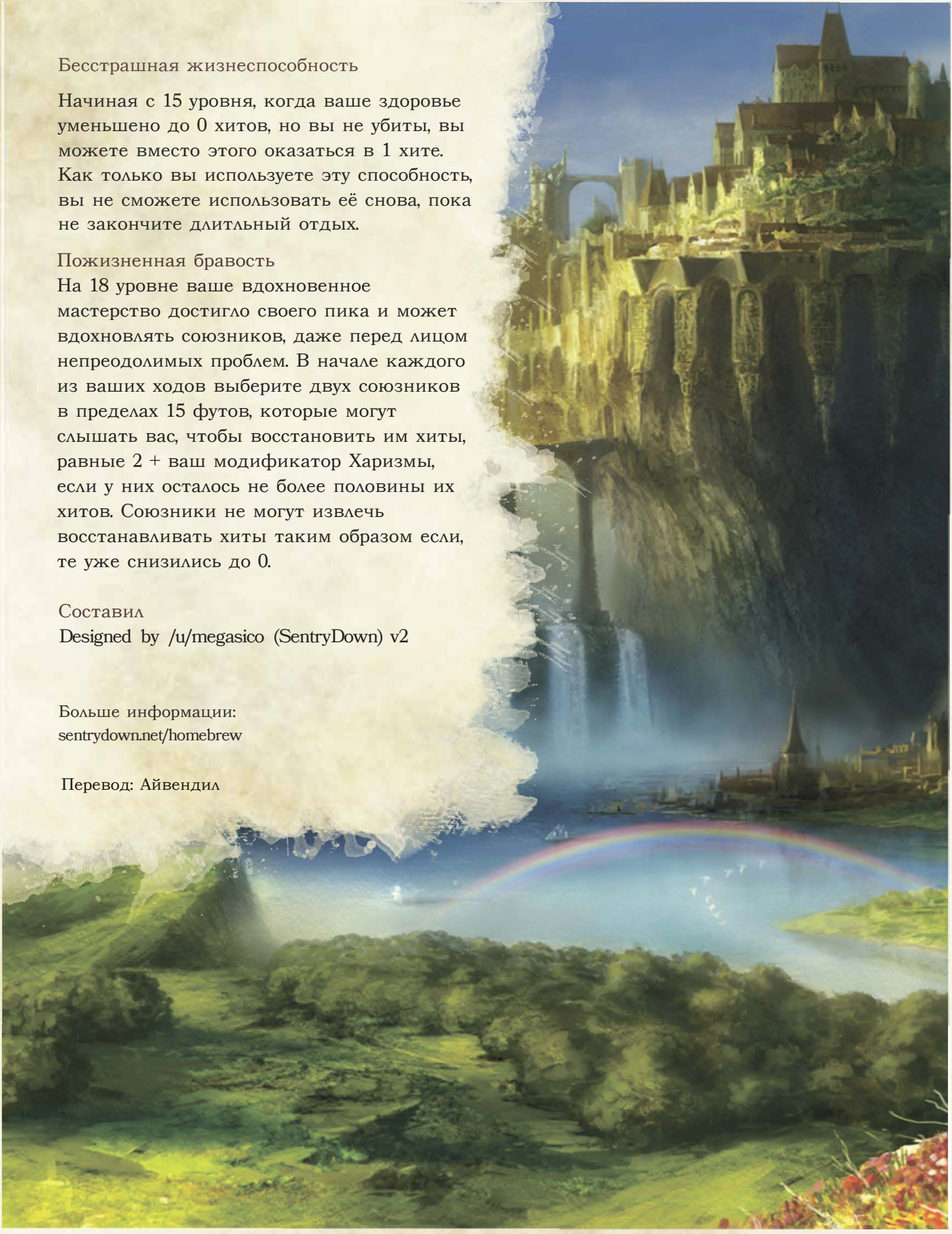
На 18 уровне ваше вдохновенное мастерство достигло своего пика и может вдохновлять союзников, даже перед лицом непреодолимых проблем. В начале каждого из ваших ходов выберите двух союзников в пределах 15 футов, которые могут слышать вас, чтобы восстановить им хиты, равные 2 + ваш модификатор Харизмы, если у них осталось не более половины их хитов. Союзники не могут извлечь восстанавливать хиты таким образом если, те уже снизились до 0.

Составил

Designed by /u/megasico (SentryDown) v2

Больше информации:
sentrydown.net/homebrew

Перевод: Айвендил



МАСТЕР-ЩИТОВИК

Те, кто выживал на поле боя достаточно долго, очень хорошо знает ценность щита. Способный прикрыть как от оружия разумных существ, так от когтей и зубов монстров, щит является вашей первой и самой важной защитой. Эксперты в его использовании часто являются легендарными воинами сами по себе, выживая там, где падают мёртвыми другие и используют свой щит как оружие, когда все остальные варианты терпят неудачу.

Дополнительный боевой стиль

Начиная с того момента, когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете следующий стиль боя:

Боевой щит. Вы можете успешно бить врагов своим щитом. Если вы держите щит, вы можете использовать его как лёгкое оружие ближнего боя, наносящее 1d6 дробящего урона при ударе.

Бросок щита

Начиная с 3 уровня вы можете бросить свой щит в ближайших врагов. Если вы решите сделать это, ваш щит действует как метательное оружие ближнего боя с диапазоном 15/30 футов, нанося 1d6 дробящего урона при ударе.

На 7 уровне вы бросаете свой щит с такой силой, чтобы он рикошетом от цели и возвращался к вам, если вы ударяете цель в пределах 15 футов от вас.

Сани

На 7 уровне, один раз за ход, вы можете скользить вниз, даже с лестницы и другой неровной поверхности, вскочив на свой щит, до половины вашей скорости движения, не затрачивая при этом самого передвижения.

Башенный щит

На 10 уровне вы овладеете эффективным использованием башенных щитов. Они предоставляют +3 бонус к КД и дают вам укрытие на три четверти от дальних атак. Если башенный щит используется для атаки или броска, он наносит 1d8 дробящего урона.

Искристая оборона

На 15 уровне, когда вы получаете урон от атаки или заклинания, источник которого вы можете видеть, пока вы держите щит, вы можете использовать реакцию, чтобы уменьшить атаку или урон от заклинаний вдвое.

Двойной щит

Начиная с 18 уровня, вы можете одновременно удерживать два щита и получать преимущества от каждого.

ВОЕННЫЙ САНИТАР

Военные санитары, которых так же называют полевыми медиками или корпсманами, могут быть солдатами из армии, ставящими своей обязанностью сохранить жизни союзников до тех пор, пока битва не закончится. Или они могут быть наёмниками, латающими раны своих нанимателей, после очередной стычки двух вооружённых банд. Эти солдаты-медики происходят из всех слоёв общества, но каждый из них носит некий хорошо узнаваемый знак, такой как ярко-красный полумесяц, жезл Гермеса, красный крест или любой другой универсальный символ медика в данном мире. Они трудятся в качестве целителей на раздираемых войной землях, используя свои боевые навыки, чтобы держать тех кто их окружает в безопасности и вынося раненых из зон боевых действий. Где бы ни проходило сражение, вы всегда можете найти там корпсмана, ухаживающего за ранеными.

Бесстрашный медик

Вы являетесь экспертом в том, чтобы попасть в гущу битвы и вынести из неё раненого союзника. На 3 уровне вы становитесь опытны в навыке Медицины и работе с набором травника.

Кроме того, вы двигаетесь на полной скорости, перетаскивая несопротивляющееся раненое или бессознательное существо.

Аптечка

На 3 уровне у вас есть три повязки, которыми вы перевязать раненое существо (кроме себя) в пределах вашей досягаемости действием или бонусным действием.

Если вы делаете это бонусным действием, то целевое существо получает хиты, равные 1d6 + модификатору вашей Мудрости. Если вы делаетете это действием, то цель восстанавливает те же хиты + получает временные хиты равные половине вашего уровня, с округлением вверх.

Повязка расходуется, когда вы применяете её. Вы возвращаете все потраченные повязки когда вы завершаете длительный отдых.

На 7 уровне, и далее на 10 и 17 уровнях, вы получаете дополнительный бинт в свою аптечку, и каждый из них исцеляет дополнительные 1d6 хитов.

Сортировка

На 7 уровне вы можете мгновенно оценить степень опасности ран существа. Для каждого существа, которое вы можете видеть, вы сразу же узнаете, имеет ли существо все свои хиты; менее половины от максимума; менее 10 хитов.

Кроме того, вы можете действием осмотреть существо в пределах досягаемости, чтобы узнать следующее

- Текущие и максимальные хиты существа
- Наличие на существе проклятия, болезни или яда
- Существующие уровни истощения существа
- Если существо очаровано, напугано или одержимо

Также у вас есть преимущество в проверках Убеждения, сделанных для успокоения или расслабления существа, которое вы осматриваете.

Целительный отдых

Начиная с 10 уровня, в любой момент вашего отдыха вы может подлечить ваших союзников. Один раз в день, когда вы и до 6 союзников используете короткий отдых, каждое желаемое существо, которое вы выбираете, восстанавливает хиты, равные вашему уровню.

Укол адреналина

Начиная с 15 уровня, вы держите один заряд адреналина в своей аптечке. Когда существо умирает или потеряло сознание, вы можете ввести ему адреналин. Существо приходит в сознание и его хиты становятся равны 10, если до этого были меньше.

Как только вы используете эту способность, вы не можете использовать ее снова, пока не завершите длительный отдых.

Укрепляющий эликсир

На 18 уровне вы можете действием влить восстанавливая зелье в себя или одно существо в пределах досягаемости. В течение 1 минуты цель имеет сопротивление колющему, рубящему и дробящему урону и восстанавливает 1d6 хитов в начале каждого своего раунда.

Как только вы используете эту способность, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите длительный отдых.